

ファミリーベーシック™

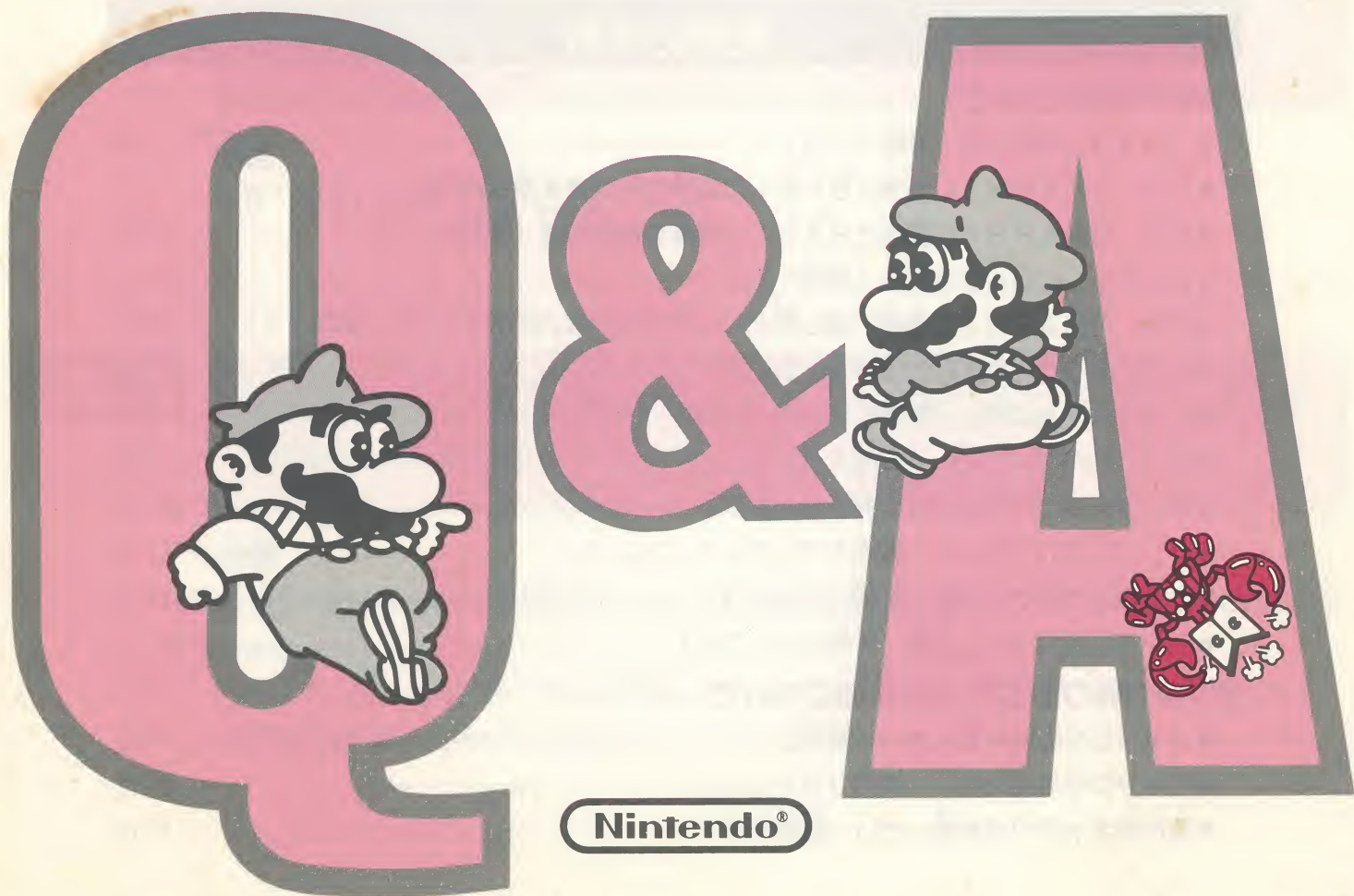
もん どう しゅう 問答集



ファミリーベーシックを^{あいよう}ご愛用いただきまして、^{まこと}誠にありがとうございます。

この^{もん どう しゅう}問答集は、ファミリーベーシックで^{じっさい}実際にプレイされた^{みなさま}皆様からのご^{しつもん}質問をまとめたものです。

ファミリーベーシックを^{たの}楽しんでいただく^{とちゅう}途中で、わからないこと
が^お起こったときには、この^{もん どう しゅう}問答集を^{さんこう}参考にしてください。



基本操作

まず基本操作をしっかりおぼえてください。

I 行番号で指定されている1行分のプログラムを打ち終わったときは、必ずRETURNキーを押してください。RETURNキーを押さないと、プログラムは読みこまれません。

10 SPRITE ON RETURN

II 行番号で指定されている1行分のプログラムが、テレビ画面で2行以上にわたるときは画面の左端から打ち、ムダなスペースを使わないようにしてください。

10 VIEW.....
20 UO\$=.....
"ビブベボ" :.....
R\$ (180+.....
30.....

※プログラムによって、スペースが必要なきもあります。

III わからなくなったときは、つぎの操作を行なってください。(取扱説明書P19)

- ① STOPキー
- ② CTR+Dキー
- ③ SHIFT+HOMEキー

IV プログラムリストを出したいときは、F7かLISTRETURNキーを押してください。
(取扱説明書P18)

質問の内容

- I 操作方法についてP1
- プログラムの打ち方(質問1~6)P1~2
 - BG GRAPHIC画面とBASIC画面の入れかえ方(質問7)P2
 - BG GRAPHIC画面とBASIC画面の合成方法(質問8~9)P3
 - SAVE/LOADの方法(質問10)P3~4
 - BG GRAPHIC画面の消し方(サンプルプログラムを修正するとき)(質問11)P5
- II サンプルプログラムエラーについてP6
- 「メリーさんの羊」(質問12)P6
 - 「ロックン・ルージュ」(質問13)P6
 - サンプルプログラム3(質問14~17)P6~8
 - サンプルプログラム4(質問17~21)P7~9
 - サンプルプログラム6(質問22~23)P9~10
 - サンプルプログラム全般(質問24~26)P10~11
- III サンプルプログラムの改造についてP12
- キャラクタの色を変えたい(質問27)P12
 - キャラクタを変えたい(質問28)P12
 - 自作のキャラクタを使いたい(質問29)P12

I

操作方法について…

質問 1

連続した行と行のあいだに、新しく行を入れる方法がありますか……

例 10 VIEW
20 PALETS 0, 13, &H16, &H27, 2
10と20のあいだに、DEF SPRITEを入りたいときは……?

回答

★初めにプログラムを入力するとき、行番号を10行おきにつけ、追加するときには、そのあいだの行番号をつけてください。

上の例の場合

15 DEF SPRITE RETURNと入れてください。

質問 2

ある特定の行を消したいときは……

例 5 CLS
6 LOCATE 8
8 LOCATE → この行をすべて消す方法は…?
10 PLAY "M"

回答

★8 RETURNと入力してください。

質問 3

ある行番号のプログラムを上書きして書きなおしたとき、残った古いプログラムを消すにはどうすればよいのでしょうか……

回答

CTR+Eには、その行番号内で、カーソルが有る位置から後のプログラムを消すはたらきがあります。

行の中で、消したいプログラムの先頭にカーソルをもっていき、CTR+Eキーを押してからRETURNキーを押してください。

しつもん
質問 4

プログラムを^{にゅうりょく}入力して、わからなくなったとき、どうすればよいのでしょうか…

例 ^{れい} 取扱説明書のP22のプログラムを^{にゅうりょく}入力して、**X=?**、**Y=?**が出るばかりで、つぎに^{すす}進むことができなくなっていました。

かいとう
回答

★(1)わからなくなったときは^{ストップ}**STOP**キーを押してプログラムを止めてください。

(2)つぎに^{シフト}**SHIFT**+^{クリア ホーム}**HOME**キーを押して画面を消し、カーソルを画面左上のホームポジションにもどします。

(3)**F7**か^{リスト}**L**^{リターン}**I S T RETURN**キー(取扱説明書のP18参照)を押してプログラムリストを出し、まちがっているところがあれば^{しゅうせい}修正してください。

しつもん
質問 5

エラーで止まってしまった後、プログラムにもどるにはどうすればよいのでしょうか……

かいとう
回答

★質問4の回答と同じ操作をしてください。

★取扱説明書のP19(下の段)を参照してください。

しつもん
質問 6

^{ビージー} BG ^{グラフィック} GRAPHICで、画面の色が4ブロックごとに変わってしまうのですが……

かいとう
回答

★画面の色は、4ブロックごとにしか指定できません。

★取扱説明書のP41を参照してください。

しつもん
質問 7

^{ビージー} BG ^{グラフィック} GRAPHICから^{ベーシック} BASIC画面へ移るにはどうすればよいのでしょうか……

かいとう
回答

★(1)^{エスケープ}**ESC**キーを押した後、^{ストップ}**STOP**キーを押すと、^{ゲーム} GAME ^{ベーシック} BASICモード画面にもどります。

(2)**1**キーを押してください。^{ベーシック} BASIC画面があらわれます。

★^{ベーシック} BASICから^{ビージー} BG ^{グラフィック} GRAPHIC画面へ移るには、^{システム} **SYSTEM** ^{リターン} **RETURN**キーを押してください。^{ゲーム} GAME ^{ベーシック} BASICモードにもどりますので、**2**キーを押してください。

★取扱説明書のP6~7を参照してください。

質問 8

ビージャ グラフィック ベーシック
BG GRAPHICとBASICプログラムの合成方法がわからないのですが……

回答

- ★取扱説明書のP44を参照してください。
- ★(1)BG GRAPHICで背景の絵を描いてください。
- (2)ESCキーを押した後、STOPキーを押して、GAME BASICモード画面にもどします。
- (3)1キーを押し、BASICの画面にします。
- (4)BASICプログラムを入力してください。
- (5)プログラムの中にCLS命令があるときは……CLSをVIEWに入れかえて、RETURNキーを押します。
- プログラムの中にCLS命令がないときは……プログラムの初めの行番号より小さい行番号をつけて、VIEWRETURNを追加します。
- (6)RUNRETURNキーを押すと、アニメキャラクタと背景の絵がいっしょに画面に出てきます。

質問 9

ビージャ グラフィック ベーシック
サンプルプログラムは、BG GRAPHICとBASICプログラムの合成でできていますが、合成したままでSAVEする方法はありますか……

回答

- ★BG GRAPHICとBASICプログラムは、それぞれ別々にSAVEしてください。
- BG GRAPHICやBASICプログラムからGAME BASICモード画面にもどしても、それぞれの内容は残っています。
- ★それぞれの面で、データをSAVE(保存)する方法は取扱説明書のP45～48、この問答集の質問10を参照してください。

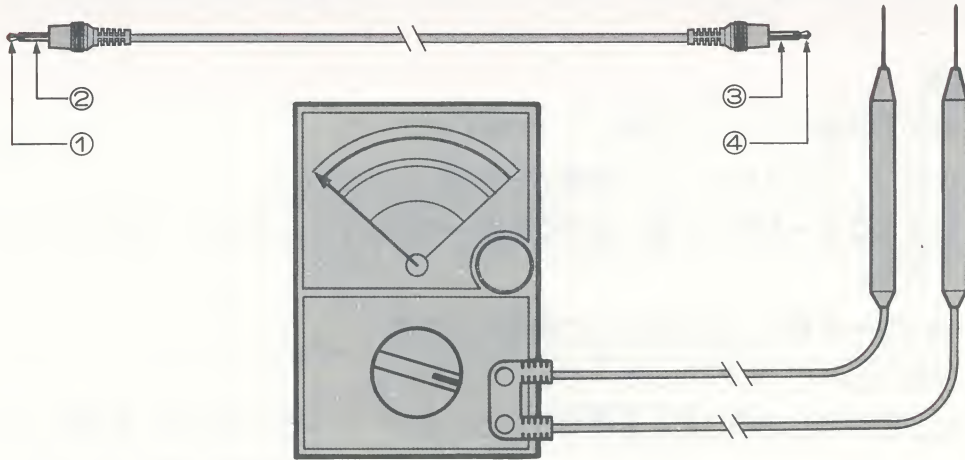
質問 10

ビージャ グラフィック ベーシック
BG GRAPHICやBASICプログラムのSAVE/LOADがうまくできません。

回答

- ★SAVE/LOADができないときは、つぎの点をたしかめてください。
- (1)モノラルラジオセにデータをSAVEした後、モノラルラジオセのイヤホンから接続ケーブルをぬいて再生してください。
- 音量ボリュームを大きくしても信号音がまったく聞こえないときは、接続ケーブルの断線およびショート、モノラルラジオセの故障または操作をする方法がまちがっている、キーボードの故障が考えられます。

- たしかめる方法^{ほうほう}としては、それぞれ良品^{りょうひん}と取りかえてください。
- テスターがあれば、接続ケーブル^{せつぞく}のチェックができます。図のようにしてください。



- * K Ω レンジで①と②、③と④を測定し、抵抗^{そくてい}が ∞ であること。
 - * Ω レンジで①と④、②と③を測定し、抵抗^{そくてい}が0であること。
- (2) 接続ケーブル^{せつぞく}に無抵抗線^{むていこうせん}を使っているか、たしかめてください。
- 抵抗入りケーブルを使うと、(1)の方法で信号音を再生した場合に音量が小さく、また雑音がまざっています。
 - テスターのK Ω レンジで①と②、③と④を測定し、抵抗^{そくてい}が ∞ であることをたしかめてください。
- (3) モノラルラジカセの機種^{きしゆ}によって、接続ケーブルを2本^{せつぞく}つないだままではSAVE/LOADができないものがあります。
- SAVE/LOADするときは、それぞれに必要な接続ケーブルを1本^{せつぞく}だけ使ってください。
- 録音中にイヤホンから録音内容をモニターできる機種^{きしゆ}があります。このような機種^{きしゆ}では接続ケーブルを2本^{せつぞく}とも使ってSAVEすると雑音がまざります。
 - 再生中にマイクミキシングできる機種^{きしゆ}があります。このような機種^{きしゆ}では接続ケーブルを2本^{せつぞく}とも使ってLOADすると雑音がまざります。
- (4) 音量、音質の適正範囲^{てきせいはんい}は機種^{きしゆ}によって異なります。また適正範囲^{てきせいはんい}の狭いものもありますので、音量、音質のボリュームをそれぞれ10段階^{だんかい}ぐらいに分けて、もっとも良いところをさがしてください。
- (5) (1)～(4)のチェックをしても具合^{ぐあい}の悪いところが見つからないときは、ラジカセとキーボードの相性が良くない、またはキーボードの故障^{こしょう}と考えられます。
- 正常^{せいじょう}に使用できるラジカセ・キーボードと交換^{こうかん}してたしかめてください。
 - お手元に交換^{こうかん}できるラジカセ・キーボードがないときは、"どのような状態^{じょうたい}で具合^{ぐあい}が良くないのか、を書いていただき、それとついでにキーボードを任天堂^{にんてんどう}までお送りください。
- ★つぎのようなときは、ファミリーコンピュータ専用データレコーダをお使いいただいてもSAVE/LOADエラーの原因^{げんいん}になることがありますので、注意^{ちゅうい}してください。
- (1) データレコーダ、ラジカセをテレビに近づけて使ったとき。
 - (2) テープのうら面に音楽^{おんがく}などが大音量^{だいおんりやう}ではいつているとき。
 - (3) 電池^{でんち}が消耗^{しょうぼう}していてテープ走行^{そうこう}が安定^{あんてい}していないとき。
- ★取扱説明書^{とりあひせつめいしょ}のP45～48を参照^{さんしょう}してください。

サンプルプログラムの修正をするとき、BG GRAPHIC (背景) を消すにはどうすればよいのでしょうか……

かいとう
回答

★ **SHIFT** + **HOME** キーを押してください。

(1) 画面左上のホームポジションにカーソルがないときは、**STOP** キーを押してカーソルを出してから、**SHIFT** + **HOME** キーを押してください。

(2) **F7** か **LIST RETURN** キー (取扱説明書の P18 参照) でプログラムを呼び出し、修正や変更をしてください。

★ 取扱説明書の P44 を参照してください。

MEMO

II

サンプルプログラムエラーについて…

質問 12

「メリーさんの羊」(取扱説明書P37)を入力して[F8]を押しても、何も動きません。
[F7]を押すと、

```
リスト
LIST
OK
■
```

と出るばかりです。

回答

★1行入力するごとに[RETURN]キーを押してください。[RETURN]キーを押さないと、プログラムは読みこまれません。 ※取扱説明書P16からの「入門編」を参照してください。

質問 13

「ロックン・ルージュ」を入力したとき、PLAY命令でILエラーが出ます。

回答

★PLAY命令の後に数字を書くとILエラーになります。2つの行がくっついていませんか。

質問 14

サンプルプログラム3
320行でILエラーが出ます。

回答

★SPRITE表示のN、X、Yのそれぞれの値がまちがっていませんか？たしかめてください。
★320行に入力ミスはありませんか？ X、Yが関連する行で入力ミスはありませんか？
たしかめてください。

質問 15

サンプルプログラム3
ゲームが終わったときに、SETURN?の表示が出ているのですが……

回答

★360行でINPUT "RETURN" がINPUT "SETURN" になっていませんか？
たしかめてください。

質問 16

サンプルプログラム3

ファイターフライの落としてくる弾が、とちゅうで止まってしまいます。

かいとう
回答

★プログラムのどこかで数値を入れるのがまちがっているようです。

DX、DYの関係する式をチェックしてください。

質問 17

サンプルプログラム3または4

取扱説明書と同じように入力したのに、OMエラーになってしまいます。

かいとう
回答

★サンプルプログラム3・4では、使用可能メモリのほとんどが使われています。

プログラム中の空白(スペース)はメモリを必要としますので、不要な空白を取りのぞいてください。

れい サンプルプログラム3の場合

(1) 取扱説明書の印刷は、つぎのようになっています。これは、1行1行を見やすくするために行番号を独立させています。

ぎょうばんごう
行番号

```

10 VIEW:CGEN 2:PLAY "T1C1"
20 U0$="89:;":U1$="(<=>?":BS="ピブペボ":FOR I=0 TO 3:
   XS=XS+CHRS(180+I):NEXT V=1
30 .....
  
```

(2) 1行分のプログラムが長くて、行をかえるときは、画面の左端から打ちこんでください。(必要なスペースがある場合は、その分を空けておく)
ただし、正しく入力されると、テレビの画面ではつぎのようになります。

```

10 VIEW:CGEN 2:PLAY "T1C1"
20 U0$="89:;":U1$="(<=>?":BS="
   "ピブペボ":FOR I=0 TO 3:XS=XS+CH
   RS(180+I):NEXT V=1
30 .....
  
```

(3) 取扱説明書の印刷のように行番号を独立させ、つぎのように入力するとムダなスペースを使うことになります。

6コのムダなスペース →

```

10 VIEW:CGEN 2:PLAY "T1C1"
20 U0$="89:;":U1$="<=>?":BS=
   ■■■ "ビブベボ":FOR I=0 TO 3:XS=XS
   ■■■+CHRS(180+I):NEXT V=1
30 .....

```

"ビブベ……"を左につめて、2の下から打ちこんでください。

★それぞれのサンプルプログラムについて、プログラムの入力時と実行時の残りメモリ数を表にしました。

	残容量 (バイト)		
	入力時	実行時	差
サンプルプログラム1	567	339	228
サンプルプログラム2	929	605	324
サンプルプログラム3	432	15	417
サンプルプログラム4	290	18	272
サンプルプログラム5	804	253	551
サンプルプログラム6	454	236	218
サンプルプログラム7	451	136	315

(1) サンプルプログラムを入力した後でPRINT FREE RETURNとダイレクトに打ちこんでください。残りのメモリ数を知らせてくれます。

- 入力時と実行時の差があっているのに、実行時の残容量が0となるときは、ムダなスペースを取りのぞいてください。
- 入力時と実行時の差があわないときは、つぎの原因が考えられます。
DIM定義がまちがっていたり、**GOTO**、**GOSUB**文のメモリ指定にまちがいがあるとき、また**FOR**に対応する**NEXT**がないときなども、**OMエラー**の原因となります。チェックしてください。

質問 18

サンプルプログラム4
180行でSNIエラーが出てきます。

回答

★取扱説明書の印刷で、**SPRITE**が**SFRITE**に見えるところがありますので、注意してください。

しつもん
質問19

サンプルプログラム4
車^{くるま}が出てこないで旗^{はた}が出てきます。

かいとう
回答

★20^{ぎょう}行をチェックしてください。

しつもん
質問20

サンプルプログラム4
RUN^{ラン}すると、「RETURN^{リターン}」と表示^{ひょうじ}されて動か^{うご}なくなってしまう。

かいとう
回答

★ゲームをとばして390^{ぎょう}行の命令^{めいれい}を実行^{じっこう}しています。

- 1) IF^{イフ}~THEN^{ゼン}, GOTO^{ゴー ツー}, GOSUB^{ゴー サブ}文のある行^{ぶん}をチェックしてください。
- 2) また390^{ぎょう}行が、39^{ぎょう}行になっていませんか。

しつもん
質問21

サンプルプログラム4
マイカーが画面^{がめん}の端^{はし}から出^でてIL^{アイエル}エラーになってしまいます。

かいとう
回答

★マイカーが道路^{どうろ}からはずれるとIL^{アイエル}エラーになる場合^{ばあい}があります。

しつもん
質問22

サンプルプログラム6
80^{インプット} INPUT "ナンニンデスカ?" が
80^{インプット} INPUT "ナンニンデスカ PRINT^{プリント}" になってしまいます。

かいとう
回答

★カタカナの濁点^{だくてん}に"をつか^{つか}うと、この行^{ぎょう}では?がPRINT^{プリント}になります。打ち^うちなおして正しい濁^{だく}音^{おん}を入力^{にゅうりよく}してください。カナ状態^{じょうたい}でGRAPH^{グラフ}キーを押^おしながら文字^{もじ}キーを押^おすと、濁^{だく}音^{おん}が入力^{にゅうりよく}で
きます。

★取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}のP4^{さんしやう}を参照^{さんしょう}してください。

しつもん
質問23

サンプルプログラム6

カセットテープヘデータを^{セーブ}SAVEする^{ほうほう}方法がわかりません。

^{セーブ}SAVE "....." ^{リターン}RETURNをすると、「ナンニンデスカ?」と^き聞いてきます。

かいとう
回答

★まだプログラムが^{はし}走っています。

^{ストップ}STOPキーを押してから、^{セーブ}SAVE "....." ^{リターン}RETURNを実行^{じっこう}してください。

しつもん
質問24

サンプルプログラムを^{にゅうりょく}入力した^{あと}後に^{ラン}RUNをすると、^{がめん}画面に^{もじ}文字が^でいっぱい出てエラーになります。

かいとう
回答

★^{ベーシック}BASICモードで、カセットのバックアップスイッチを^{オン}ONに^{して}いませんか。バックアップスイッチはスタート^{がめん}画面にも^{どって}から^{そうさ}操作してください。

しつもん
質問25

サンプルプログラムを^{ぜんぶ}全部^{ため}ためしてみたが、^{ラン}RUNするとエラーが^で出るので、^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書が^{まちが}まちがっているのではないですか……

かいとう
回答

★^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書のプログラムは^{たしかめ}たしかめていますので、^{にゅうりょく}入力ミス^{おも}と思われます。

^{ぎょう}行ごとに^だリストを出して^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書と^て照らしあわせてください。

とくに^{えんざん}演算が^{ふく}ふくまれる^{ぎょう}行の^{えんざん}演算記号、^{すうち}数値に^{ちゅうい}注意してください。

※^だリストの出^{かた}し方は^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書のP18を^{さんしょう}参照してください。

★^{ムダ}ムダなスペースが^{ふく}ふくまれている^かませんか。チェックしてください。

※^{しつもん}質問17の^{かいとう}回答を^{さんしょう}参照してください。

サンプルプログラム1～8
オーエム
OMエラーになるのですが……

かいどう
回答

★DIM定義がまちがっていたり、GOTO、GOSUB文のメモリ指定にまちがいがあるとき、
またFORに対応するNEXTがないときなども、OMエラーの原因となります。チェックし
てください。

★ムダなスペースがないかチェックしてください。

※質問17の回答を参照してください。

MEMO

III

サンプルプログラム改造について…

質問27

取扱説明書のP35「マリオをコントローラで動かそう」のプログラムを入力しました。
マリオをルイージにかえるにはどうすればよいのでしょうか……

回答

★行番号40の・・・=SPRITE (0, N, 1, 3, 0, 0) の最後の0を1にしてください。

★取扱説明書のP32「DEF MOVEについて」を参考にしてください。

質問28

サンプルプログラム3
ファイターフライのキャラクタを、スピナーにかえたいのですが…

回答

★行番号20の " " の中をつぎのように書きかえてください。

20 U0\$ = "89::" : U1\$ = "<=>?" : ……

20 U0\$ = "ウエオヤ" : U1\$ = "ユヨツガ" : ……

上の例の場合、〔ウエオヤ、ユヨツ〕はカタカナの小文字になっていますので、入力するときにご注意ください。

★取扱説明書の106～109の「キャラクタコード表A」「キャラクタコード表B」、うら表紙「キャラクタテーブルA」を参照してください。

質問29

自分で作ったアニメキャラクタを使いたいのですが……

回答

★キャラクタは、「キャラクタコード表A」「キャラクタコード表B」に書かれているものだけが使えます。それ以外のキャラクタは使うことができません。

MEMO

Handwriting practice lines consisting of multiple horizontal dotted lines for text entry.

ファミリーベーシック™

もん どう しゅう

問答集

© Nintendo 1984

任天堂株式会社

本社	〒605 京都市東山区福稻上高松町60番地	TEL(075)541-6111番(代表)
東京支店	〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22	TEL(03) 254-1781番(代表)
大阪支店	〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32	TEL(06) 271-5514番(代表)
名古屋営業所	〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL(052)571-2506番(代表)
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地	TEL(011)621-0513番(代表)
岡山営業所	〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号	TEL(0862)52-1821番(代表)